NES-ST-FRA

Boxoft Image To PDF Demo. Purchase from
www.Boxoft.com to remove the watermark

STREET GANGS

TM

LICENSED BY NINTENDO®
FOR PLAY ON THE

Nintendo
ENTERTAINMENT SYSTEM™

Nintendo and Nintendo Entertainment System are trademarks of Nintendo

Original
Nintendo
Seal of Quality
™

THIS SEAL IS YOUR ASSURANCE THAT NINTENDO® HAS REVIEWED THIS PRODUCT AND THAT IT HAS MET OUR STANDARDS FOR EXCELLENCE IN WORKMANSHIP, RELIABILITY AND ENTERTAINMENT VALUE. ALWAYS LOOK FOR THIS SEAL WHEN BUYING GAMES AND ACCESSORIES TO ENSURE COMPLETE COMPATIBILITY WITH YOUR NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™.

This game is licensed by Nintendo® for play on NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™.

INFOGRAMES and the logo INFOGRAMES are registered trademarks of INFOGRAMES S.A.

SAFETY PRECAUTIONS

1. This Game Pak is a precision instrument. Keep it away from very high temperature and mechanical shock at all times. Never disassemble it for any reason.

2. Never get the terminals wet or touch them with your bare hands. This could cause damage.

3. Do not clean the case with solvents of any kind, such as thinner, benzene, alcohol, etc.

4. Always make sure your Nintendo Entertainment System is turned OFF before inserting or removing the Game Pak.

PANIC IN RIVER CITY

«To the Citizens of River City: I hold your high school captive!

With my gangs of students and vicious bosses roaming the streets, nobody can stop me now. Meet my demands - or else!»

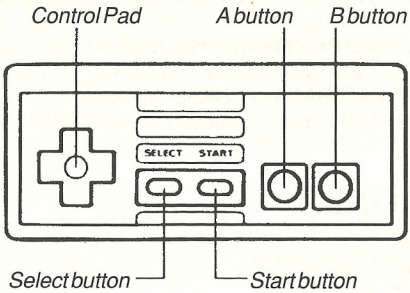
Slick, the meanest, most powerful gang lord in River City, has issued this ultimatum - and the entire town is powerless in a grip of fear!

Fortunately, Alex and Ryan weren't in school the day Slick took it over.

But now, their fellow students are prisoners - including Ryan's girlfriend!

It's up to our two young heroes to battle their way past several dangerous city gangs, then defeat the gang lord to free the students of River City high and restore peace to the panic-stricken populace!

THE CONTROLLER LAYOUT



Start button: ..... Press to start or pause the game.
Select button: ..... Press to see how much power or money you have.

NUMBER OF PLAYERS

Move the arrow with the Control Pad onto 1 PLAYER or 2 PLAYERS.

NAMING YOUR CHARACTERS

If you press the Select button when the Game Mode is on the screen, you can name your characters.
Use the Control Pad to select the letters you want for your name. Then press the A button, after each letter. You can use up to five letters for one name. If you've made a mistake or want to change a letter, use AHEAD, BACK or ERASE to change it.
When you have finished naming your character, move to END and press the A button.

THE GAME OPTIONS

Select an option using the Control Pad.
Confirm by pressing the Select button.

MESSAGE SPEED: ..... Slow, Normal or Fast
SKILL LEVEL: ..... Novice or Advanced

THE GAME SCREEN

At the top of the screen, you will always be able to see how much power and money you have.
At the bottom of the screen you will see the messages.

THE OPTIONS

During the game, use the Start button to PAUSE the game. You will then be able to access the options.

BELONGINGS

After you buy something and take it out of the shop, change the screen to BELONGINGS. When you drink, eat or use what you have selected, the item will disappear from the screen. Shoes and books will have a # mark to show that you are using them.

PASSWORD

When the Password Screen appears, the letters shown in the blanks at the top of the screen make up your password. Each unique password combination of three lines represents the amount of money you have, and your Status. Write it down carefully!
To input your password: Use the Control Pad to select the letters for the password. If you make a mistake, use AHEAD, BACK or ERASE. After you've finished inputting the password, press END to finish the password. If you want to stop inputting the password, press the Start button.

STATUS

You can check your Status. The following items appear on the Status Screen.

Punch: ..... This shows how much punching power you have. The bigger the number, the stronger your punch will be.

Kick: ..... This shows how much kicking power you have.

Throwing: ..... This shows how much power you have to throw a weapon or an enemy.

Agility: ..... This shows how quick you are. The bigger the number, the faster you can manoeuvre and fight. This is very important.

Defense: ..... This shows how much power you have to defend yourself against enemy attacks.

Strength: ..... This shows how much power you have to withstand enemy attacks.

Will Power: ..... This shows how much will power you have. The bigger the number, the longer you can fight - even with low maximum power.

Stamina: ..... This shows how much stamina you have left. Make sure you don't run out or you'll die.

Max Power: ..... This shows how much of your maximum power is left. If this number remains high, you will gain Stamina more easily, and be able to fight longer.

If you press the B button, the Selector Screen will reappear. If you use the Start button to return to the game.

LEVEL

You can change the message speed and skill level. Use the Control Pad and press the Start button to return to the game.

If you press the B button, the Selector Screen will reappear. If you use the Start button to return to the game.

BASIC MOVES

To move: Use the Control Pad.

To punch: Press the A button.

To kick: Press the A and B buttons together.

To jump: Press the A and B buttons together.

To sprint: Press the Control Pad twice in the direction you want to go.

To make a sprinting jump: While running, press the A and B buttons together.

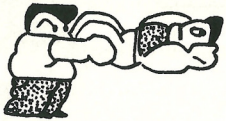
BASIC MOVES

To pick up a weapon: Press the A or B button when you are near the weapon.

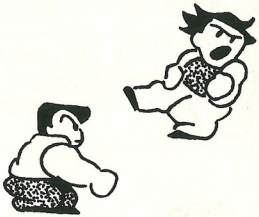
To use a weapon: When holding a weapon, press the A button.

To throw a weapon: When holding a weapon, press the B button.

To pick up an enemy: Press the A or B button.



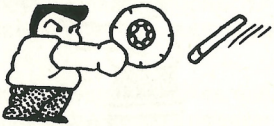
To use an enemy as a weapon: After picking him up, press the A button.



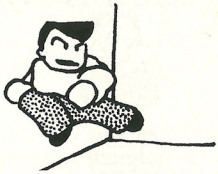
To throw an enemy: After picking him up, press the B button.

SPECIAL TECHNIQUES

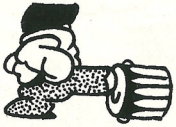
Blocking an enemy's weapon with your bare hands: Use your punch and kick.



Blocking an enemy's weapon with your weapon: Use your weapon against the enemy's weapon.



Rebound attack: Try this when you are fighting near a wall.



Kicking a weapon: You can kick a weapon and make it bump into an enemy.

Sprinting high jump: When you sprint more than 8 steps and jump, you can jump very high.

When an enemy is standing on a weapon, you can pick up both of them at the same time.

SPECIAL TECHNIQUES

Jumping onto a weapon: When you are near a crate, trash can, or tire, you can jump up onto it.

You can still attack your enemies while standing on a weapon.

You can also jump up onto a weapon the enemy is holding.

Riding on a tire: When you jump onto a rolling tire, you can run the enemy down with it.

Human Totem Pole: If your enemy picks up a weapon, you can pick one up also, then jump on top of the enemy's weapon to become a Human Totem Pole.

Home run: When your enemy tries to throw a weapon at you, pick up a lead pipe, swing it and hit the weapon back to him. It could start a baseball game!

THE GANGS

Generic Dudes: These no-names have much will power but are very short-tempered and violent. They like to use weapons when they fight, but they are not very strong. They have a score to settle with Ryan.

Frat Guys: These poor rich boys have weak characters, and will run away as soon as they think they are in danger. When they grab a weapon, however, they change and get violent. They love to throw weapons.

Jocks: They use running techniques und jump tricks. When they have weapons they never throw them. These bench warmers carry strong grudges against Alex.

Home Boys: These couch potatoes are slow, but fight their enemy with all the strength they have. Lots of punch power.

Mob: These tough guys are strong, but not good at defence. They also like to use tires as weapons.

Squids: This bunch of eggheads specialize in kicks and sprinting jumps. When they have weapons they usually throw them.

Internationals: This group of exchange students prefer to fight with their bare hands and have tremendous punching power.

Cowboys: They have very little kick power and don't like to attack without weapons. But when these good ol' boys have weapons, look out.

The Plague: These misfits are very powerful and love to attack using lead pipes. Be careful and good luck!

THE CHARACTERS

Moose: He doesn't have much power, and has a weak character. He's basically a two-bit thug who takes orders from Rocko.

Benny & Clyde: These guys are out-of-towners and are only in River City because they like a good fight. The two of them are very mean and cunning.

Rocko: He is the head of the Mob gang. Like most gangsters he has a very strong attack, but a weak defence.

Blade: One of the Zombies, he has a very violent character and appears quite strong. In reality he's not so powerful.

Mojo: Another Zombie, he is a dangerous opponent. In a rumble, he prefers to fight with weapons instead of his bare hands.

Turk: This guy, the third Zombie, is a quick thinker and confuses his opponents by his quick moves.

THE CHARACTERS

Thor: He is the son of a rich local banker, but don't let his social standing fool you. He is a mean fighter and the leader of the Zombies.

Ivan: Ivan guards the gate to River City High for the Dragon Twins. He knows many tricks and is one tough opponent to beat.

Otis: Though not too strong, he is very clever. His sharp tactics make him very difficult to defeat.

Tex: He's the ornery head honcho of the Cowboys gang. He is at his toughest with a weapon in his hand. So watch out!

EARNING MONEY

You can earn money by defeating your enemies. These are the amounts you will earn.

Gangs

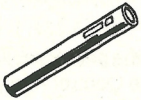
Generic Dudes	50¢
Frat Guys	55¢
Jocks	60¢
Home Boys	75¢
Mob	90¢
Squids	$1,00
Internationals	$1,50
Cowboys	$1,20
The Plague	$1,25

Bosses

Moose	$2,25
Benny	$2,50
Clyde	$2,50
Rocko	$3,00
Blade	$3,50
Turk	$3,50
Mojo	$3,50
Thor	$3,75
Otis	$4,00
Ivan	$8,75
Tex	$9,50
Randy	$18,00
Andy	$18,00
Simon	?

THE WEAPONS

You may find these weapons being carried by enemies, or they may be lying in the roads.

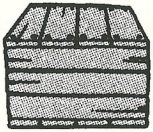


Lead Pipe

Stick

Chain

Trash Can



Crate

Tire

Brass Knuckles

Rocks

LOCATIONS

Grotto Mall
Waterfront Mall
Flatirons Mall
Oak Hill Mall
Sherman Park

Capitol Ave. Bridge
WSL Co. Warehouse
Armstrong Thru-way
Vacant 3rd Wheel Factory
Sticksville

Downtown
Burb Village
River City High
Cross Town High

THE SHOPS

These are three types:

A) Take-out **B)** Eat-in **C)** Do both

Buying things in the Shops

When there are two players, player one buys first. When you go inside, the person inside will ask what you would like. There will be a menu to choose from. Use the Control Pad (up or down) and press the A button when you have decided. Then the person will make sure the order is right. Use the Control Pad (left or right) to answer the question. If you select Nothing or No, you will be able to leave the shop.

When you enter some shops, the first screen will be the Main Menu. This menu shows you the different types of items available in the shop. Make your selection and then the menu that has those items with prices on them will show up on the screen. After you've ordered, the person inside the shop will ask «Is that all?» If you select YES, you are able to leave the shop. If you select NO, the screen will show the menu again from the beginning.

List of shops

Bookstore (A type): They sell books about «Tricks». The books are expensive - but if you buy them, you'll gain valuable fighting skills.

Coffee Shop (B type): If you're tired, take a break and refresh yourself - without spending much money.

Bread Shop (A type): This is the cheapest shop for take-out food, but it might not help much if you are very hungry.

Drugstore (A type): This shop can really help when you're low on Stamina. The owner says «RECHARGE! really gets you going.»

Fast Food (C type): When you're looking for just a little something to tide you over, try this shop. You can eat in or take out.
Sushi Bar (B type): There are all different kinds of sushi here. Try a mixed roll - it's delicious! But don't eat too much, or you'll gain a lot of weight.
Shoe Shop (A type): If you buy shoes, you'll gain more Agility. There are many shoes to select from - try a pair!

Note: Make sure you have enough money, because there are many more shops.

TRICKS

When you buy a book of Tricks, you will be able to use the Tricks instantly.
Stone Hands: It's a very quick punch - so quick, your enemy won't be able to get up once he's down.
Dragon Feet: The same as Stone Hands. A very quick kick - but it can be even more powerful than the punch.
Grand Slam: When you have a weapon in your hand and swing it at your enemy, it hits them very hard. So make sure that the weapons stay on your side!
Fatal Step: Just jump on your enemy while he is lying down. You'll be able to beat him in a flash!
Acro Circus: With this Trick, you turn a normal running jump into a spinning acrobatic attack. Spin around the whole place and beat them all!
Javelin Man: Here's a Trick that works like magic! All you have to do is pick up an enemy who you've beaten down to the floor, and throw him at another one. Both of them will stay away from you for the rest of their lives!

PLAYING HINTS

- Watch how your enemy's personality changes - they may get angry and violent, but they may become weak and run away too. It all depends on which Gang they're from.
- Don't beat your enemy too soon. During a long fight, watch his changing reaction. He'll also start talking!
- Check your Status frequently, and try to make your character as strong as possible. He can be stronger than any of the Bosses!
- Try to do many different Tricks. You could find a new Trick that nobody else knows!
- Don't forget about your shopping - to be strong, you need Power. If you buy special things, you'll have Special Powers, and your Status will get higher. So shopping is very important!
- Try anything - you can make your own exciting game. Anything may be possible; but don't forget, you'll have to be strong.

GOOD LUCK!

WARNING: DO NOT USE WITH FRONT OR REAR PROJECTION TV

Do not use a front or rear projection television with your Nintendo Entertainment System™ ("NES") and NES games. Your projection television screen may be permanently damaged if video games with stationary scenes or patterns are played on your projection television. Similar damage may occur if you place a video game on hold or pause. If you use your projection television with NES games, Nintendo will not be liable for any damage. This situation is not caused by a defect in the NES or NES games; other fixed or repetitive images may cause similar damage to a projection television. Please contact your TV manufacturer for further information.

PRECAUTIONS D'EMPLOI

1. Ceci est un jeu de haute précision. Il ne doit pas être rangé dans des endroits soumis à des températures extrêmes. Evitez de le cogner, ou de le laisser tomber. Ne le démontez pas.

2. Evitez de touchez aux connecteurs. Ne les exposez pas à l'humidité et ne les salissez pas. Cela pourrait endommager le jeu.

3. Ne le nettoyez pas avec du benzène, des solvants à peinture, de l'alcool ou d'autres produits similaires.

4. Assurez-vous que votre console Nintendo Entertainment System est toujours hors tension avant d'insérer ou de retirer votre cartouche de jeu.

Alerte à tous!

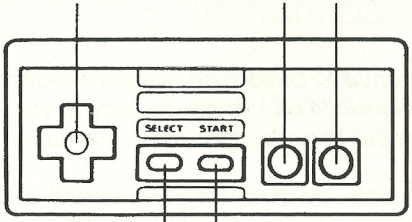
River City est devenue la proie d'un gang de malfaiteurs...
Slick, le chef de bande le plus dangereux de la ville ira jusqu'au bout de l'horreur pour plier la population entière à sa loi!

"A tous les habitants de River City: l'Université est à ma merci, la petite amie de Ryan est prise en otage et elle risque de passer un mauvais quart d'heure si mes exigences ne sont pas comblées rapidement ...

Alex et Ryan, je vous aurai prévenu, si vous vous mêlez de cette affaire, vous allez connaître la bagarre de votre vie!"

Fort heureusement, Alex et Ryan n'avaient pas de cours ce jour-là et ce ne sont pas les menaces de Slick qui vont les empêcher de tenter de délivrer les otages...

DESCRIPTION ET UTILISATION DES COMMANDES



Bouton START: ..... début du jeu puis, durant le jeu pause et options.
Bouton SELECT: ..... durant le jeu, affichage de l'énergie et de l'argent.

CHOIX DU NOMBRE DE JOUEURS

Déplacez le curseur avec la manette multidirectionnelle sur 1 PLAYER (1 joueur) ou 2 PLAYERS (2 joueurs).
Bouton START : ..... accès au jeu
Bouton SELECT : ..... vous permet d'entrer le nom de vos personnages

DONNER UN NOM A VOS PERSONNAGES

Pour entrer un nom: ..... sélectionnez les lettres (5 maximum) à l'aide de la manette multidirectionnelle.

AHEAD = ... avance

BACK = ... retour arrière

ERASE = ... efface la ligne.

Retour au jeu: ... appuyez sur le bouton START

Quand vous avez tapé votre nom, déplacez la flèche sur END (fin) et appuyez sur le Bouton A.

OPTIONS DE JEU

Sélectionnez une option en utilisant la manette multidirectionnelle. Validez en appuyant sur le Bouton SELECT.

MESSAGE SPEED= Temps d'affichage des messages à l'écran

SLOW= Lent \ **NORMAL=** Moyen \ **FAST=** Rapide

SKILL LEVEL=Niveau du joueur \ **NOVICE=** Débutant \ **ADVANCED=** Avance

L'ECRAN DE JEU

En haut de l'écran: quand vous appuyez sur le bouton SELECT, apparaît soit l'indicateur de votre énergie soit la somme d'argent en poche.

Au bas de l'écran: messages en cours de jeu.

LES OPTIONS EN COURS DE JEU

Durant le jeu, si vous appuyez sur le bouton START, vous passez en mode pause et accédez aux options.

BELONGINGS= INVENTAIRE

Vous pouvez consulter l'inventaire des objets ou des vivres achetés. Quand vous avez acheté dans un magasin un bien à emporter, cet écran vous donne la possibilité de le consommer ou de l'utiliser. Les chaussures et les livres sont marqués d'un # qui montre que vous vous en servez.

PASSWORD = MOT DE PASSE

Les lettres positionnées sur les tirets blancs en haut de l'écran représentent votre mot de passe. Chaque mot de passe est une combinaison unique qui vous donne accès à l'écran de votre état et qui vous permet de garder votre position, notamment les chefs de bande éliminés ne viendront plus vous importuner. Le mot de passe est constitué des 3 lignes de caractères: notez-les très soigneusement.

Pour entrer un mot de passe: sélectionnez les lettres à l'aide de la manette multidirectionnelle.
AHEAD = ... avance
BACK = ... retour arrière
ERASE = ... efface la ligne.
Quand vous avez tapé votre mot de passe, déplacez la flèche sur END (fin) et appuyez sur le Bouton A.
Retour au jeu: ..... appuyez sur le Bouton START.

STATUS = ETAT

Vous pouvez consulter votre état du moment...
Le niveau des caractéristiques suivantes apparait à l'écran:

PUNCH= COUP DE POING : ..... Indique le "punch" de vos coups de poing.
KICK= COUPS DE PIED : ..... Indique la force de vos coups de pied.
WEAPON= ARME : ..... Indique la puissance de vos armes.
THROWING= LANCER : ..... Indique votre puissance au lancer d'armes.
AGILITY= AGILITE : ..... Indique votre rapidité d'action et de déplacement.
DEFENSE= DEFENSE : ..... Indique votre capacité de défense. Plus le chiffre est grand, plus vous détenez de pouvoirs défensifs.
STRENGTH= FORCE : ..... Indique votre force.
WILL POWER = VOLONTE : ..... Indique votre force de caractère et de volonté. Même en cas de faiblesse, votre rage de vaincre va vous donner des ailes.
STAMINA = RESISTANCE : ..... Indique l'état de votre résistance. Attention! Manquer de résistance peut vous être fatal.
MAX POWER= ENERGIE MAXIMUM : ... Indique combien il vous reste d'énergie. Plus le chiffre reste haut et plus vous gagnerez de la résistance facilement.

Ecran d'options: ..... Bouton B

Retour au jeu: .... Bouton START

LEVEL= NIVEAU

En cours de jeu, vous pouvez changer le niveau de difficulté ou le temps d'affichage à l'écran des messages. Retour au jeu: appuyez sur le Bouton START.

COMMANDES DE JEU SIMPLES

Se déplacer: utilisez la manette multidirectionnelle

Sauter: appuyez sur les boutons A et B en même temps

Donner un coup de poing: appuyez sur le Bouton A

Courir: appuyez deux fois sur la flèche de votre direction

Donner un coup de pied: appuyez sur le Bouton B

Sauter en courant: durant une course, appuyez sur les Boutons A et B en même temps

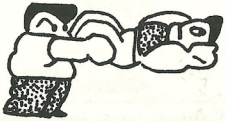
COMMANDES DE JEU SIMPLES

Prendre une arme: appuyez sur le Bouton A ou le Bouton B quand vous êtes à côté d'une arme.

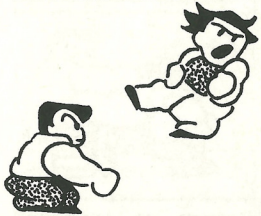
Utiliser une arme: quand vous avez une arme entre les mains, appuyez sur le Bouton A.

Jeter une arme: quand vous avez une arme entre les mains, appuyez sur le Bouton B.

Attraper un ennemi: quand vous êtes à côté, appuyez sur le Bouton A ou le Bouton B.



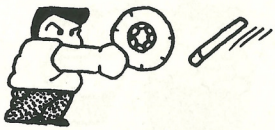
Utiliser un ennemi comme arme: après l'avoir attrapé, appuyez sur le Bouton A.



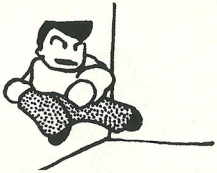
Jeter un ennemi: après l'avoir attrapé, appuyez sur le Bouton B.

TECHNIQUES SPECIALES

Bloquer une attaque ennemie: donnez un coup de poing ou un coup de pied.



Bloquer une attaque armée: utilisez votre arme pour parer l'attaque.



Attaque avec rebond: cette attaque est possible quand vous êtes situé contre un mur.

Donner un coup de pied dans une arme: vous pouvez la projeter contre un ennemi.

Sauter très haut en courant: quand vous avez effectué huit pas de course vous pouvez sauter très haut.

Attraper un ennemi et son arme: quand un ennemi est monté sur une arme, vous pouvez les soulever ensemble.

TECHNIQUES SPECIALES

Sauter sur une arme: quand vous êtes près d'une poubelle, d'un pneu, d'une caisse, vous pouvez monter dessus.

Attaquer un ennemi depuis une arme: quand vous êtes sur une arme, vous pouvez attaquer un ennemi.

Sauter sur l'arme d'un ennemi: vous pouvez sauter sur une arme brandie par un ennemi.

Monter sur un pneu : si vous sautez sur un pneu qui roule, vous pouvez poursuivre un ennemi.

Totem Humain: si un ennemi attrape une caisse, un pneu ou une poubelle, faîtes de même puis sautez par dessus, vous formerez un Totem Humain...

Retour à l'envoyeur: un ennemi vous envoie un projectile, prenez un bâton et renvoyez lui son bien... Cela devient presque une partie de baseball!

LES GANGS

GENERIC DUDES : Hargneux et violents, ils aiment les armes, peut-être pour mieux dissimuler leurs faiblesses. Ils ont un vieux compte à régler avec Ryan.

FRAT GUYS : Ces pauvres enfants gâtés sont en fait de faibles caractères, ils fuient dès le moindre danger et ne sont menaçants qu'avec une arme entre les mains. Ils prennent un malin plaisir à lancer des pierres, des chaînes ou tout ce qu'ils trouvent sous la main.

JOCKS : Ils sont friands de techniques de combat alliant à la fois la course à pied et les sauts. Armés, ils préfèrent le combat rapproché. Depuis longtemps, ils ont une dent contre Alex et l'attendent au prochain tournant...

HOME BOYS : Ils sont quelquefois longs à la détente mais, quand ils attaquent, ils y mettent toute leur rage et déploient beaucoup d'énergie.

MOB : Ces "durs à cuire" sont solides mais très mauvais en défense. Ils apprécient spécialement les roues de "mob" usagées...

SQUIDS : Ces "crânes d'oeufs" sont spécialisés dans les attaques au pied et les sauts. Si par malheur ils ont une arme entre les mains, ils ne tardent pas à vous la jeter à la figure.

INTERNATIONALS : Ce groupe d'étudiants étrangers préfère de loin le combat à mains nues et sont célèbres pour leurs coups de poing renversants...

COWBOYS : Leurs jambes leurs servent juste à tenir debout et ils ne sont redoutables qu'avec une arme entre les mains mais alors là, attention!

THE PLAGUE : A fuir comme la peste! Très puissants, ils attaquent souvent avec des morceaux de tuyaux.

LES PERSONNAGES

MOOSE : Faible caractère et voyou de seconde zone, il se laisse mener facilement par ROCKO.

BLADE : Un des ZOMBIES, il est violent et impressionnant, mais l'apparence est trompeuse.

BENNY & CLYDE : Fourbes et rusés, ils ne viennent en ville que pour y mener une bonne bagarre.

MOJO : Un autre ZOMBIE dont il vaut mieux se méfier surtout quand il est armé.

ROCKO : C'est le chef du gang des MOB. Bon attaquant, il est cependant facile à déstabiliser.

TURK : Encore un ZOMBIE, il pense et agit rapidement et embrouille ses adversaires par ses mouvements rapides.

LES PERSONNAGES

THOR : Fils d'un riche banquier de la ville, il est le chef des ZOMBIES.

IVAN : Gardien de la porte de RIVER CITY pour les DRAGON TWINS, il connaît de nombreuses ruses et se montre comme un redoutable adversaire.

OTIS : Bien que pas très fort, il est vif d'esprit et déroute ses adversaires par une tactique pointue...

TEX : Têtu comme un âne, il fait partie des COWBOYS, il est à son maximum avec une arme entre les mains...

COMMENT GAGNER DE L'ARGENT?

Vous gagnez de l'argent dès que l'un de vos adversaires est neutralisé.

LES GANGS

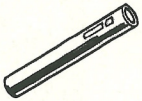
GENERIC DUDES	50¢
FRAT GUYS	55¢
JOCKS	60¢
HOME BOYS	75¢
MOB	90¢
SQUIDS	$1,00
INTERNATIONALS	$1.50
COWBOYS	$1.20
THE PLAGUE	$1.25

LES PERSONNAGES

MOOSE	$2.25
BENNY	$2.50
CLYDE	$2.50
ROCKO	$3.00
BLADE	$3.50
MOJO	$3.50
TURK	$3.50
THOR	$3.75
OTIS	$4.00
IVAN	$8.75
TEX	$9.50
RANDY	$18.00
ANDY	$18.00
SIMON	???

LES ARMES

Vous trouverez les armes soit aux mains des ennemis, soit sur le sol.

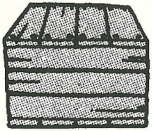


Tuyau de plomb

Bâton

Chaîne

Poubelle



Caisse

Pneu

Coup de poing américain

Pierres

LES DIFFERENTS LIEUX DE RIVER CITY

- Grotto Mall
- Waterfront Mall
- Flatirons Mall
- Oak Hill Mall
- Sherman Park
- Capitol Ave. Bridge
- WSL Co. Warehouse
- Armstrong Thru-way
- Vacant 3rd Wheel Factory
- Sticksville
- Downtown
- Burb Village
- River City High
- Cross Town High

LES BOUTIQUES

Il y a trois sortes de magasins:

◆ Ventes à emporter ◆ Sur place ◆ Ventes à emporter et sur place

Comment acheter dans les magasins?

Quand vous entrez dans un magasin, le vendeur ou la vendeuse vous demande ce que vous désirez. Vous choisissez dans le menu en utilisant la flèche multidirectionnelle et validez en appuyant sur le Bouton A. Si vous êtes deux joueurs, vous choisissez l'un après l'autre.
Dans certains magasins il y a un menu général avec différents articles qui eux-mêmes offrent un autre menu. Si vous appuyez sur le Bouton B, vous revenez au MAIN MENU (menu général). Après avoir passé votre commande, on vous demande "IS THAT ALL?" ("Est ce tout?"), si vous sélectionnez YES (oui), vous quittez le magasin.
Si vous sélectionnez NO (non), vous repassez une commande.

Liste des magasins

BOOKSTORE = LIBRAIRIE: permet d'acheter les fameux livres qui vous livrent le secret des meilleures astuces de combat...

COFFEE SHOP = CAFE: en cas de fatigue, reprenez votre souffle et venez ici reprendre des forces pour une somme modique...

BREAD SHOP = BOULANGERIE: c'est certainement la boutique la moins chère, mais elle ne suffira pas à vous rassasier si vous êtes affamé...

DRUGSTORE : quand vous sentez votre résistance s'amoindrir, voici le magasin idéal pour vous "recharger"!

FAST FOOD : si vous cherchez un petit en-cas pour vous remonter, c'est l'idéal! A consommer sur place ou à emporter, au choix!

SUSHI BAR: vous y trouverez toutes sortes de SUSHI...Mais attention, n'abusez pas, vous risquez de perdre la ligne!

SHOE SHOP = MAGASIN DE CHAUSSURES: Essayez de trouver chaussure à votre pied, vous gagnerez en agilité!

LES TRUCS ET ASTUCES

Si vous avez acheté un livre d'astuces vous êtes capables de les utiliser instantanément.
STONE HANDS: coup de poing très rapide qui terrasse votre adversaire immédiatement et définitivement.

DRAGON FEET: coup de pied aussi rapide que le coup précédent et encore plus efficace.

GRAND SLAM: quand vous avez une arme entre les mains et que vous la lancez sur un ennemi, elle peut faire très mal... Faites bien attention de la garder dans votre camp!

FATAL STEPS: sautez sur le ventre de votre ennemi quand il est à terre, et il aura quelques difficultés à se relever.

ACRO CIRCUS: sautez durant un pas de course et vous allez effectuer un saut périlleux dont vos ennemis se souviendront.

JAVELIN MAN: voici un véritable tour de magie! La seule chose à faire est d'attraper une de vos victimes gisant à terre et de la projeter contre un de vos adversaires! Ces deux là se souviendront du voyage et vous laisseront tranquille jusqu'à la fin de leur vie!

GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS
FRANCE, BELGIQUE et LUXEMBOURG

Nintendo Entertainment System GAME PAKS (cartouche)

INFOGRAMES S.A. garantit à l'acheteur, que la NINTENDO GAME PAK ("cartouche") ne comporte aucun défaut de fabrication. Cette garantie est valable uniquement durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat.
Si un défaut couvert par la présente garantie apparaît durant cette période, Infogrames réparera ou remplacera gratuitement la cartouche défectueuse.

Pour bénéficier de cette garantie, retournez la cartouche accompagnée de votre preuve d'achat (avec la date d'achat) en port payé et en recommandé à :

INFOGRAMES
84, rue du 1er Mars 1943
69 628 VILLEURBANNE Cedex
FRANCE

Au delà de la période de garantie de 90 jours, Infogrames ne prendra en charge aucune réparation ni aucun remplacement de cartouche.
Cette garantie n'est en aucun cas applicable si la cartouche a été endommagée par négligence, accident, usage non approprié ou si elle a été modifiée après l'acquisition.

ATTENTION : A NE PAS UTILISER SUR UN RETROPROJECTEUR OU TELEPROJECTEUR

Ne branchez pas votre console Nintendo Entertainment System (NES) sur un téléprojecteur ou rétroprojecteur. L'écran de projection pourrait être détérioré de façon permanente notamment si la scène à l'écran est immobile. Des dégâts similaires peuvent se produire si vous mettez votre jeu sur Pause. Nintendo décline toute responsabilité si vous utilisez une console Nintendo avec un rétroprojecteur. Cette situation n'est pas due à un défaut de la console Nintendo ou des logiciels NES. Toute image fixe ou répétée causerait les mêmes dégâts. Ayez l'obligeance de contacter votre fabricant ou revendeur de TV pour plus de détails.

VEILIGHEIDSVOORSCHRIFTEN

1. Dit is een technisch precisie spel. Niet opbergen op zeer warme of koude plaatsen. Niet stoten of laten vallen. Haal het niet uit elkaar.

2. Voorkom het aanraken van de aansluitingen. Zorg dat ze niet nat of vuil worden dit kan het spel schade toeqbrengen.

3. Niet schoonmaken met benzene, verfverdunner, alcohol of andere oplosmiddelen.

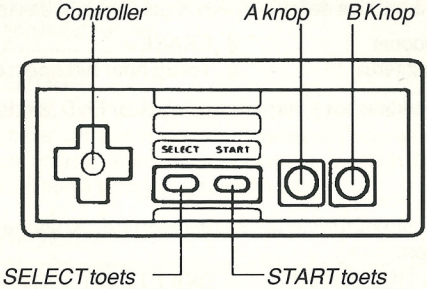
4. Zet voordat je de cassette in of uit het Nintendo Entertainment System haalt het apparaat altijd uit.

Wees op uw hoede ! Een aantal misdadigers hebben zich meester gemaakt van River City... Slick, het meest gevreesde gangsterhoofd in de stad, is tot alles in staat om de bewoners aan zijn wil te doen gehoorzamen !

«Bericht aan alle bewoners van River City : Ik heb de Universiteit bemachtigd, het vriendinnetje van Ryan gegijzeld, en als er niet snel aan mijn eisen wordt gehoorzaamd, zal ze er binnen een kwartier slecht aan toe zijn... Alex en Ryan, ik heb jullie gewaarschuwd, indien jullie je met deze zaak bemoeien zullen jullie ervan lusten !».

Gelukkig hadden Alex en Ryan die dag geen les en Slick's bedreigingen zouden hen in elk geval niet ontmoedigen om de gegijzelden te bevrijden...

ONDERDELEN VAN DE CONTROLLER EN BEDIENINGS-INSTRUCTIES



START toets : druk deze toets in om het spel te beginnen; tijdens het spel kunt u deze toets gebruiken voor pauze en speelopties.
SELECT toets: geeft tijdens het spel de hoeveelheid energie en geld aan.

KEUZE SPELERSAANTAL

Verplaats de cursor met behulp van de vierpuntsdruktoets op 1 PLAYERS (1 speler) of 2 PLAYERS (2 spelers).
START toets : ..... geeft toegang tot het spel.
SELECT toets : ..... om de namen van de personen in te tikken.

EEN NAAM GEVEN

Om een naam in te tikken, kies de letters (maximum 5) m.b.v. de vierpuntsdruktoets.

AHEAD = ... vooruit
BACK = ... achteruit

ERASE = ... veegt alles uit
Terug naar het spel : druk op de START toets

Wanneer uw daarmee klaar bent, verplaats de pijl naar END (einde) en druk op knop A.

SPEELOPTIES

Kies een optie met behulp van de vierpuntsdruktoets en druk daarna op de SELECT toets om uw keuze te bevestigen.

MESSAGE SPEED = DE TIJD DAT-EEN GEGEVEN AFGEBEELD STAAT OP HET SCHERM
SLOW = ... TRAAG
NORMAL = ... NORMAAL
FAST = ... SNEL

SKILL LEVEL = NIVEAU VAN DE SPELER

NOVICE = ... BEGINNER
ADVANCED = ... GEVORDERDE

SPEELSCHERM

Bovenin het scherm : wanneer u op de SELECT toets drukt, verschijnt óf uw energieniveau óf de hoeveel geld waarover u beschikt. Onderin het scherm : gegevens tijdens het spel.

OPTIES TIJDENS HET SPEL

Tijdens het spel kunt u, door op de START toets te drukken, het spel pauzeren en toegang verkrijgen tot de verschillende opties.

BELONGINGS = INVENTARIS

U kunt de inventaris raadplegen, d.w.z. de lijst met de hoeveelheid aangekochte voorwerpen of levensmiddelen. Indien u in een winkel een "meeneem" voorwerp gekocht heeft, dan kunt u nu het voorwerp consumeren (opeten/opdrinken) of gebruiken. De schoenen en de boeken staan aangegeven met een # wanneer u ze gebruikt.

PASSWORD = CODEWOORD

De letters die zich op de witte streepjes bevinden bovenin het scherm, vormen uw codewoord. Elk codewoord bestaat uit een unieke combinatie die u toegang verschaft tot het situatiescherm en die u het mogelijk maakt uw positie in het spel te behouden. Dit is met name interessant wanneer u de gangsterleiders uitgeschakeld heeft. Zij zullen u niet meer lastig vallen. Het codewoord bestaat uit 3 lijnen met letters : noteer deze zorgvuldig.

Om een codewoord in te tikken : kies de letters met behulp van de vierpuntsdruktoets.
AHEAD = ... vooruit
BACK = ... achteruit
ERASE = ... veegt een lijn uit

Wanneer u un codewoord ingetikt heeft, verplaats de pijl naar END (einde) en druk op knop A. Terug naar het spel : druk op de START toets.

STATUS = SITUATIE

U kunt de situatie waarin u zich op dat moment bevindt bestuderen. De volgende karakteristieken met de corresponderende niveau's verschijnen op het scherm :

PUNCH = VUISTSLAG : ..... Geeft de «punch» aan van uw vuistslagen.
KICKS = SCHOP: ..... Geeft de heftigheid aan waarmee u schopt.
WEAPON = WAPEN : ..... Geeft de potentiële kracht aan van uw wapens.
THROWING = WERPEN : ..... Geeft uw kracht aan bij het werpen van wapens.
AGILITY = HANDIGHEID : ..... Geeft de snelheid aan waarmee u zich verplaatst
DEFENSE = VERDEDIGING : ..... Geeft uw verdedigingscapaciteit aan. Hoe groter het cijfer, hoe meer u over defensiecapaciteit beschikt.
STRENGTH = KRACHT : ..... Geeft uw kracht aan.
WILL POWER = WILSKRACHT : ..... Geeft uw geest- en wilskracht aan. Zelfs in geval van zwakte zal uw overwinningslust u voldoende energie verschaffen.
STAMINA = WEERSTAND : ..... Geeft uw weerstandsvermogen aan. Kijk uit ! Onvoldoende weerstand kan fatale gevolgen hebben.
MAX POWER = MAXIMUM ENERGIE : .... Geeft aan hoeveel energie u nog over heeft. Hoe hoger het cijfer blijft, hoe makkelijker u uw weerstandsvermogen zult kunnen verbeteren.

Optiescherm : Knop B

Terug naar het spel : START toets

LEVEL = NIVEAU

Tijdens het spel kunt u de moeilijkheidsgraad variëren evenals de afbeeldingstijd van de op het scherm verschijnende gegevens. **Terug naar het spel :** druk op de START toets

EENVOUDIGE SPEELBEDIENING

Om zich te verplaatsen : gebruik de vierpunts-druktoets.

Om een vuistslag uit te delen : druk op knop A.

Om een schop uit te delen : druk op knop B.

Springen : Druk knop A en B tegelijkertijd in.

Rennen : Druk twee maal op de pijl van de richting waarin u zich begeeft.

Springen tijdens het rennen : tijdens het rennen, druk knop A en B teglijkertijd in.

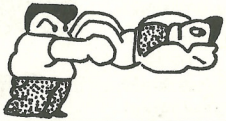
EENVOUDIGE SPEELBEDIENING

Een wapen oppakken : druk op knop A of knop B wanneer u zich naast een wapen bevindt.

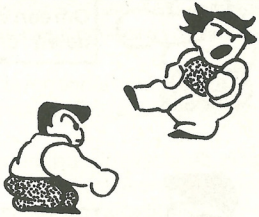
Een wapen gebruiken : Druk op knop A wanneer u een wapen in de handen houdt.

Een wapen werpen : Druk op knop B wanneer u een wapen in de handen houdt.

Een vijand pakken : Druk op knop A of knop B wanneer u naast een vijand staat.



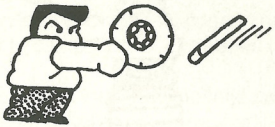
Een vijand als wapen gebruiken : Druk op knop A nadat u de vijand te pakken genomen heeft.



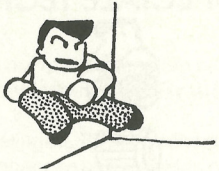
Een vijand van zich af gooien : Druk op knop B nadat u de vijand te pakken genomen heeft.

SPECIALE TECHNIEKEN

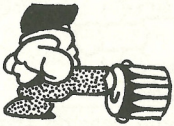
Een vijandelijke aanval afstoten : geef een vuistlag of schop.



Een gewapende aanval afstoten : gebruik uw wapen.



Aanval met terugsprong : deze aanval is mogelijk indien u zich tegen een muur bevindt.



Tegen een wapen schoppen : u kunt zo het wapen tegen een vijand werpen.

Hoge sprong tijdens 't rennen : tijdens het rennen, na acht snelle passen, kunt u heel hoog springen.

Een vijand plus zijn wapen te pakken nemen : indien een vijand bovenop een wapen staat, kunt u ze beide optillen.

SPECIALE TECHNIEKEN

Bovenop een wapen springen : wanneer u dicht bij een vuilnisbak, autoband of kist staat, dan kunt u er bovenop springen.

Een vijand vanaf een wapen aanvallen : wanneer u bovenop een wapen staat, dan kunt u een vijand aanvallen.

Op een vijandelijk wapen springen : u kunt op het wapen springen waar de vijand u mee bedreigt.

Bovenop een autoband springen : door op een rollende autoband te springen, kunt u de vijand achtervolgen.

Menselijke Totem : indien de vijand een kist, autoband of vuilnisemmer vasthoudt, volg dan hetzelfde voorbeeld en spring er bovenop. U vormt op die manier een menselijke totempaal.

Terug naar de afzender: een vijand werpt een projectiel op u af. Neem een stok en sla het projectiel terug naar z'n eigenaar... Het lijkt wel een base-ball partij !

DE GANGSTER GROEPEN

GENERIC DUDES: Ze zijn geweldadig en agressief, gaan graag om met wapens om hun zwakheden waarschijnlijk beter te camoufleren. Zij hebben nog een appeltje met Ryan te schillen.
FRAT GUYS: Deze zielen zijn eigenlijk maar een stelletje zwakkelingen. Bij het geringste gevaar slaan ze op de vlucht. Ze zijn enkel en alleen gevaarlijk wanneer ze een wapen in de handen houden. Ze hebben een groot plezier in het werpen van stenen, kettingen en alles wat ze maar te pakken kunnen krijgen.
JOCKS: Zij zijn dol op gevechtstechnieken en combineren graag hardlopen met springen. Zij zijn gewapend en geven de voorkeur aan de man tegen man strijd. Al sinds lange tijd koesteren zij wrok tegen Alex en wachten hem op...
HOME BOYS: Soms zijn zij een beetje traag maar wanneer ze eenmaal tot de aanval overgaan, slaan ze er als bezetenen op los.
MOB: Deze taaie jongens zijn sterk maar erg slecht wat defensie betreft. Zij verzamelen graag oude bromfietswielen...
SQUIDS: Deze «leeghoofden» zijn gespecialiseerd in hardlopen en springen. Indien zij, ongelukkigerwijze, een wapen in de handen houden, zullen zij niet aarzelen om het te gebruiken.
INTERNATIONALS: Deze groep buitenlandse studenten geeft de voorkeur aan het vechten met de blote hand. Zij staan erg bekend voor hun vuistslag waar u letterlijk en figuurlijk van omvalt.
COWBOYS: Hun benen dienen slechts om rechtop te blijven staan. Ze zijn pas gevaarlijk wanneer ze over wapens beschikken maar dan kunt u beter uitkijken !
THE PLAGUE: U kunt ze beter als de pest vermijden ! Zij vallen u met geweld aan en gebruiken daarbij loden buisstukken.

DE PERSONEN

MOOSE: Zwak van karakter. Deze kwajongen, afkomstig van een armzalige buitenwijk, laat zich makkelijk door ROCKO ompraten.

BENNY & CLYDE: Zij zijn slim en ontzettend vals. Komen enkel naar de stad voor een stevige vechtpartij.

ROCKO: Is de leider van de MOB bande. Goede aanvaller maar toch gemakkelijk te destabiliseren.

BLADE: Maakt deel uit van de ZOMBIES. Hij is gewelddadig en indrukwekkend maar schijn bedriegt.

MOJO: Maakt ook deel uit van de ZOMBIES. U kunt hem beter ontwijken, vooral wanneer hij gewapend is.

TURK: Nog een ZOMBIE. Hij denkt en reageert snel en verwart zijn tegenstanders door zijn bliksemsnelle bewegingen.

DE PERSONEN

THOR: Zoon van een rijke bankier uit de stad. Hij is de leider van de ZOMBIES bande.

IVAN: Bewaker van de RIVER CITY deur voor de DRAGON TWINS. Hij kent een onnoemelijk aantal foefjes en is één van de gevaarlijkste tegenstanders.

OTIS: Hij is niet zeer sterk maar wel slim en slaat zijn vijanden uit het veld door zijn sluwe taktiek.

TEX: Koppig als een ezel. Hij maakt deel uit van de COWBOYS bande. Wanneer hij gewapend is, draait hij op volle toeren...

HOE KUNT U GELD VERDIENEN ?

U verdient geld zodra één van uw tegenstanders uitgeschakeld is.

DE BANDES

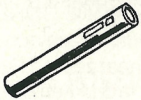
Generic Dudes	50¢
Frat Guys	55¢
Jocks	60¢
Home Boys	75¢
Mob	90¢
Squids	$1,00
Internationals	$1,50
Cowboys	$1,20
The Plague	$1,25

DE PERSONEN

Moose	$2,25
Benny	$2,50
Clyde	$2,50
Rocko	$3,00
Blade	$3,50
Turk	$3,50
Mojo	$3,50
Thor	$3,75
Otis	$4,00
Ivan	$8,75
Tex	$9,50
Randy	$18,00
Andy	$18,00
Simon	?

DE WAPENS

De wapens bevinden zich of in de handen van de vijand, of over de grond verspreid.

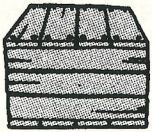


Buis van lood

Stok

Ketting

Vuilnisbak



Kist

Band

Slagring

Stenen

DE VERSCHILLENDE PLAATSEN IN RIVER CITY

Grotto Mall
Waterfront Mall
Flatirons Mall
Oak Hill Mall
Sherman Park

Capitol Ave. Bridge
WSL Co. Warehouse
Armstrong Thru-way
Vacant 3rd Wheel Factory
Sticksville

Downtown
Burb Village
River City High
Cross Town High

DE BOUTIEKJES

Er bestaan drie soorten winkels :

- met "meeneen" artikelen
- met ter plaatse te gebruiken artikelen
- met "meeneen" en ter plaatse te gebruiken artikelen

Kopen in de winkels

Wanneer u een winkel ingaat, vraagt de verkoper of verkoopster waar u naar zoekt. U kunt uit het menu kiezen met behulp van de vierpuntsdruktoets. Door op knop A te drukken kunt u uw keuze bevestigen. In het geval van twee spelers, kunt u beurtelings kiezen. In sommige winkels beschikt u over een algemeen menu bestaande uit verschillende artikelen die elk weer een nieuw menu aanbieden. Indien u knop B indrukt, komt u weer terug op het MAIN MENU (algemene menu). Nadat u uw artikelen besteld heeft, wordt u de volgende vraag gesteld «IS THAT ALL?» (Is dat alles ?), wanneer u YES (Ja) antwoordt, verlaat u de winkel. Indien u NO (Nee) antwoordt, kunt u opnieuw bestellen.

Winkellijst

BOOKSTORE = BOEKENWINKEL: Zij verkopen de boeken die de verschillende geheimen en gevechtstechnieken bevatten...

COFFEE SHOP = CAFE: In geval van vermoeidheid, kunt u hier even op adem komen en de nodige energie opdoen tegen een lage prijs...

BREAD SHOP = BAKKERIJ: Het is verreweg de goedkoopste winkel, maar indien u werkelijk uitgehongerd bent zult u er niet genoeg aan hebben...

DRUGSTORE = DROGISTERIJ: Indien uw weerstand aanzienlijk verminderd is, is dit de ideale winkel om u weer op te kikkeren !

FAST FOOD = Indien u een opkikkertje nodig heeft, bent u hier waar u zijn moet ! U kunt uw hamburger ter plaatse benuttigen of meenemen, zoals u maar wilt !

SUSHI BAR = U zult er alle soorten SUSHI treffen... Maar let op, indien u er misbruik van maakt, zult u vrij snel op diëet moeten !

SHOE SHOP = SCHOENENWINKEL: Met een paar comfortabele schoenen zult u aan souplesse winnen !

HANDIGE FOEFJES

Indien u een boek koopt waarin verschillende trucjes beschreven staan, zult u ze héél waarschijnlijk direct gaan gebruiken.

STONE HANDS: zeer snelle vuistslag die uw tegenstander onmiddelijk en definitief uit het veld slaat.

DRAGON FEET: zeer snelle schop, even snel als de voorafgaande maar nog doeltreffender.

GRAND SLAM: wanneer u een wapen op uw vijand mikt, kunnen de gevolgen zeer pijnlijk zijn... Zorg ervoor dat u degene bent die over het doelpunt van het wapen beslist !

FATAL STEPS: spring op de buik van uw vijand wanneer deze languit op de grond ligt en hij zal zo snel niet meer opstaan.

ACRO CIRCUS: spring tijdens het hardlopen en u zult een salto mortale uitvoeren waar uw tegenstanders het nog lang over zullen hebben.

JAVELIN MAN: dit is een echte toverkunst ! Het enige wat u doen moet is één van uw op de grond liggende slachtoffers oprapen en hem tegen één van uw tegenstanders mikken. Beiden zullen u hierna tot het einde van hun leven met rust laten !

WAARSCHUWING
GEEN PROJECTIE GEBRUIKEN

Gebruik met je Nintendo Entertainment System (NES) en NES spellen geen projectie TV. Als je videospellen met stilstaand beeld of tekeningen gebruikt met je projectie TV kan je TV blijvend beschadigd worden. Dergelijke schade kan voorkomen worden door je videospel op stop of pauze te zetten. Als je met NES spellen een projectie TV gebruikt zal Nintendo niet verantwoordelijk zijn voor enige schade. Deze situatie is niet veroorzaakt door een defect in de NES of NES spellen; andere stilstaande of repeterende beelden kunnen dergelijke schade veroorzaken aan een projectie TV. Neem a.u.b. kontakt op met uw TV leverancier voor verder informatie.

90 DAGEN GARANTIE

Nintendo Entertainment System GAME PAKS

INFOGRAMES garandeert aan de eerste consument - koper / gebruiker dat dit Nintendo Entertainment System Game Pak ("Pak") gedurende 90 dagen na aankoop geen materiaal- of constructiefouten zal vertonen.

Indien toch een defect optreedt dat gedekt wordt door de onderhavige 90 dagen garantie, zal Infogrames het Pak kosteloos repareren of vervangen, zulks ter harer keuze. Om van deze service gebruik te kunnen maken, retourneert u het Pak voldoende gefrankeerd en met volledig aankoopbewijs aan:

INFOGRAMES
84, rue du 1er mars 1943
69628 Villeurbanne Cedex
FRANCE

Deze garantie geldt niet als het Pak beschadigd is door onachtzaamheid, ongeluk, misbruik of indien veranderingen aan het Pak zijn aangebracht na de aanschaf.

20511

© INFOGRAMES 1992
© 1989 Technos Japan Corp.

Printed in Japan
Imprimé au Japon